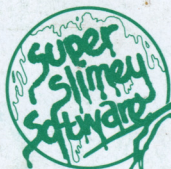


Gilbert

ESCAPE FROM
DRILL

ENGLISH
GERMAN
ITALIAN
FRENCH
SPANISH
SWEDISH



INSTRUCTION BOOKLET



Computer Program © 1989 Tiger developments
(Ent.) Ltd.

Gilbert character © Tyne Tees TV Plc.

Gilbert—Escape from Drill.

Published by Enigma Variations Ltd.

Gilbert—Escape from Drill.

Produced by Again Again.

This programme and its packaging are protected
by National and International copyright law.

All rights reserved.

Again Again, and the Again Again logo are
trademarks of Tiger developments (Ent.) Ltd.

Made in UK.

GILBERT LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST—switch on or reset machine and insert disk one into drive A. You will be asked to insert the second disk when you start the game. This should remain in the drive during play.

AMIGA—switch on machine and insert disk into drive d0. Game will load automatically.

SPECTRUM TAPE—128K users should switch on machine and press ENTER then start the tape. 48K users should type LOAD "" (enter) and start the tape.

SPECTRUM +3—insert disk and press ENTER.

CBM 64 TAPE—insert reworded tape into tape player. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Start tape player.

CBM DISK—insert disk into drive. Type LOAD ""*, 8,1 and press the RETURN key.

AMSTRAD TAPE—insert tape into player. Hold down CONTROL key and press small ENTER key. Start tape. (Note: disk users should type ; TAPE (enter) before doing this).

AMSTRAD DISK—insert disk into drive and type RUN"DISC.

MSX TAPE—type RUN"cas:" (enter) and start the tape.

THE GAME

Gilbert is feeling very pleased with himself. A jolly spiffing summer zipping about all over the Earth has left him feeling like a Super Hero. Unfortunately, the rest of his fellow Drillians are not quite as happy. In fact, they are green (and slimy) with envy.

Talk, talk, talk. Rabbit, rabbit, rabbit. Will Gilbert never shut up about his time on Earth?

Luckily, even Gilbert has to stop for breath and just as things are getting back to normal a telly-gram (!) arrives from earth to invite Gilbert back to do a new series. That's done it. The Drillians can take no more. They decide that the only way to avoid another winter of Gilbert's bragging is to stop him from getting to the Tyne Tees Television Studios and signing his contract.

The Millenium Dustbin has certain important parts removed (well wouldn't you class the toilet as important?) and spread about the planet of Drill. The Drillians remain tight lipped about it (not easy when you have a mouth the size of Gilbert's!) but being jolly sporting types, they give him a chance of finding some clues to the whereabouts of the missing pieces. All Drillians love a good video game so they decide that if Gilbert can beat them at their favourite arcade game they will give him a clue.

It all sounds very easy to a being with a brainbox the size of Gilbert's until he realises that he must reach Earth within 24 hours otherwise the contract will be given to another "Superstar".

PLAYING THE GAME

You are in control of Gilbert (most unusual, you had better make the most of it!) He can walk, jump, float and swim around Drill (but not all at the same time, I hasten to add) and can protect himself from the various weirdo creatures that will try to stop him by "snotting" at them (YUK!).

(NOTE: snotting has no effect underwater).

If he snots away enough creatures on one screen he will see the HOVERJELLY which may drop an item of food when snotted which can be picked up by running Gilbert over it. These food items are:

TINS OF BEANS—used by Gilbert to give himself a bad attack of wind so that he can float over the landscape.

PIECE OF CAKE—eating this while floating will cancel the effect of the floating (how, we will leave to your imagination).

He can carry up to 4 items and use them by pressing keys 1-4.

Gilberts supply of snot is limited but can be replenished by entering a Milk Bar in the city.

In the corner of every Milk Bar you will find one of the video machines which he can play by walking over to it. Once he has attempted a game he must find and play another before returning to the previous game.

THE GAMES ARE:

BRAIN DRAIN—play against a Drillian opponent in a test of memory. Select two tiles with the cursor and try to match them.

SPROUT WARS—save the sweet, innocent little sprouts against the big bad buggy boo that has attacked them. Shoot him with your leek!

GREED—collect the bags of dosh in the correct order but don't cross your path.

SNOT FIGHT AT THE OK CORRAL—snot them varmints, partner old bean.

(On the SPECTRUM/AMSTRAD versions SNOT FIGHT AT THE OK CORRAL is replaced by PING PONG)

EARTH INVADERS—the aliens revenge.

Winning an arcade game will give a clue to where Gilbert can find the missing piece of Millenium Dustbin.

GAME CONTROLS

ATARI ST/AMIGA

Control is by joystick and mouse.

P —PAUSE

A —ABORT

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX (TAPE & DISK)

O —UP

A —DOWN

O —LEFT

P —RIGHT

SPACE —FIRE

K —ABORT

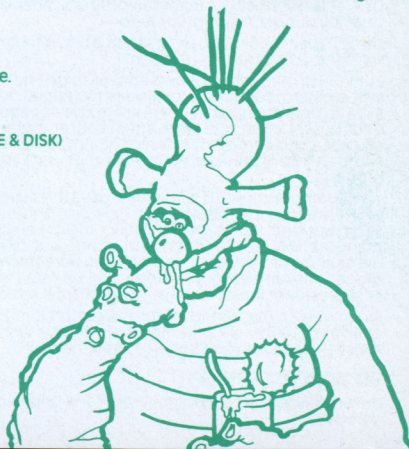
S —PAUSE

CBM 64 (TAPE & DISK)

Control is by joystick.

RUN/STOP —PAUSE

A —ABORT



GILBERT LADEANWEISUNGEN

ATARI ST—Gerät einschalten oder rückstellen und Diskette 1 in Laufwerk A einführen. Bei Spielbeginn erscheint die Aufforderung, die zweite Diskette einzuführen. Diese bleibt während des Spiels im Laufwerk.

AMIGA—Gerät einschalten und Diskette in Laufwerk df0 einführen. Das Spiel lädt automatisch.

SPECTRUM KASSETTE—128K Verwender: Gerät einschalten, ENTER drücken und dann Kassette spielen. 48K Verwender tippen LOAD "" (enter) und spielen dann die Kassette.

SPECTRUM + 3—Diskette einführen und ENTER drücken.

CBM 64 KASSETTE—Zurückgespulte Kassette in Recorder einführen. SHIFT niederhalten und RUN/STOP drücken. Kassette spielen.

CBM DISKETTE—Diskette in Laufwerk einführen. LOAD "0"; 8,1 tippen und RETURN drücken.

AMSTRAD KASSETTE—Kassette in Recorder einführen. CONTROL niederhalten und kleine ENTER—Taste drücken. Kassette spielen. (Verwender von Disketten tippen vorher | TAPE (enter)).

AMSTRAD DISKETTE—Diskette in Laufwerk einführen und RUN/DISK (DISK) drücken.

MSX KASSETTE—Tippen: RUN"CAS:" (enter) und Kassette spielen.

DAS SPIEL

Gilbert ist mit sich und DER Welt zufrieden. Kein Wunder—den ganzen Sommer ist er auf der Erde unhergesaut und fühlt sich jetzt als Super-Held. Die anderen Drillier (Bewohner des Planeten Drill) sind aber längst nicht so froh, sonder grün und gelb (und schleimig) vor Neid.

Laaber, laaber, laaber, rhabarber, Rhabarber, Rhabarber... Wird Gilbert nie aufhören, über seinen Erdbesuch zu reden?

Zum Glück muß selbst Gilbert ab und zu Luft holen! In dem Moment, da die Dinge sich einigermaßen zu normalisieren scheinen, kommt ein Telegramm von der Erde, in dem ihm eine neue Fernsehserie angeboten wird. Jetzt ist's mit der Geduld der Drillier aus! Noch einen Winter dieses Angebots können sie nicht ertragen und kommen zu dem Schluß, daß sich dies nur vermeiden läßt, indem sie ihn am Erreichen des Fernsehstudios und Unterzeichnen seines Vertrags hindern.

An Gilberts Raumschiff 'Mülleimer des Jahrtausends' fehlen gewisse wichtige Teile (Hmmm... die Toilette, zum Beispiel), die überall auf dem Planeten Drill verstreut sind. Der Mund der Drillier bleibt verschlossen (nicht so leicht, wenn man einen Mund wie Gilbert hat!); da sie jedoch faire Typen sind, geben sie ihm die Chance, Hinweise auf den Verbleib der fehlenden Teile zu finden. Die Drillier mögen alle gern ein gutes Videospiel, und sie beschließen, ihm jedesmal, wenn er sie in einem ihrer Lieblings-Arkadenspiele schlägt, einen Hinweis zu geben.

Einem Wesen mit Gilberts Gehirnkapazität klingt das alles wie ein Kinderspiel, bis er erfährt, daß er die Erde innerhalb 24 Stunden erreichen muß, da der Vertrag sonst einem anderen 'Superstar' gegeben wird.

SO WIRD GESPIELT

Du hast Gilbert unter Kontrolle (äusserst ungewöhnlich—mach das meiste daraus!).

Er kann auf dem Planeten Drill umhergehen, springen, schweben und schwimmen (doch nicht alles gleichzeitig!). Vor den verschiedenen seltsamen Wesen, die ihm in den Weg kommen, kann er sich schützen, indem er sie 'anschneuzt' (Pfull!)

(HINWEIS: Unter Wasser ist Schneuzen nicht wirksam).

Wenn er auf einem Bildschirm genug Wesen wegschneuzt, erscheint ein geleeartiger Flugkörper, der auf Anschneuzen hin eventuell Lebensmittel abwirft, die aufgehoben werden können, indem man Gilbert darüberbewegt. Die Lebensmittel sind:

CEBACKENE BOHNEN IN DOSEN—diese führen zu großer Gasbildung, wodurch Gilbert die Fähigkeit erhält, über die Landschaft zu schweben.

STÜCK KUCHEN—wenn er dies während des Schwebens verzehrt, wird die Wirkung der Bohnen aufgehoben (wie, überlassen wir Ihrer Phantasie).

Er kann höchstens 4 Teile tragen, die er durch Drücken der Tasten 1-4 verwenden kann.

Gilberts Schneuzevorrat ist begrenzt, doch kann er ihn auffüllen, indem er in eine Milchbar in der Stadt geht.

In jeder Milchbar steht in der Ecke ein Videogerät, auf dem er spielen kann, indem er darauf zugeht. Wenn er sein Spiel ohne Erfolg abbricht, muß er ein weiteres Spiel finden und spielen, bevor er zu dem ursprünglichen Spiel zurückkehrt.

Die Spiele sind:

BRAIN DRAIN—Teste Dein Gedächtnis in diesem Spiel gegen einen Gegner vom Planeten Drill. Mit Hilfe der Schreibmarke sind zwei übereinstimmende Quadrate zu finden.

SPOUNT WARS (ROSENKOHL-KRIEG)—Schütze die unschuldigen, kleinen rosenkohlnKnospen vor dem bösen Knospenfresser, der sie angegriffen hat. Mit Porree erschließen!

GREED (GIER)—Du mußt die Geldsäcke in der richtigen Reihenfolge einsammeln aber darfst deinen Weg nicht kreuzen.

SNOTFIGHT AT THE OK CORRAL (SCHNEUZKAMPF AUF DEM OK KORRAL)—Schneuze auf die Halunken, alter Junge!

EARTH INVADERS (ERD-ANGREIFER)—Rache der Feinde.

Durch Gewinnen eines Arkadenspiels bekommt Gilbert einen Hinweis, wo er eines der fehlenden Teile der 'Mülltonne des Jahrhunderts' finden kann.

STEUERUNG

ATARI ST/AMIGA

Steuerung mit Joystick und Maus

P—Pause.

A—Spiel abbrechen

CBM 64 (Kassette und Diskette)

Steuerung mit Joystick.

RUN/STOP —Pause.

A —Spiel abbrechen.

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX (Kassette und Diskette)

O —Aufwärts

A —Abwärts

O —Links

P —Rechts

Leertaste —Feuer

K —Spiel abbrechen

S —Pause



GILBERT INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST: Veillez à ce que la machine soit mise sous tension / remise à l'état initial. Au moment de commencer le jeu, il vous sera demandé d'introduire le deuxième disque. Celui-ci doit rester dans l'unité pendant le jeu.

AMIGA: Mettez la machine sous tension et introduisez le disque dans l'unité dfo. Le jeu se chargera automatiquement.

SPECTRUM CASSETTE—128K: mettez la machine sous tension, appuyez sur ENTER et puis faites démarrer la cassette. Les utilisateurs du SPECTRUM TAPE-48K doivent taper LOAD "" (enter) avant de faire démarrer la cassette.

SPECTRUM + 3: Introduisez le disque et appuyez sur ENTER.

CBM64 CASSETTE: Introduisez la cassette rebobinée dans la machine. Maintenez abaissée la touche SHIFT et appuyez sur RUN / STOP. Faites démarrer la cassette.

CBM DISQUE: Introduisez le disque dans l'unité des disques. Tapez LOAD "" ; 8, 1 et appuyez sur RETURN.

AMSTRAD CASSETTE: Introduisez la cassette. Maintenez abaissée la touche CONTROL et appuyez sur petit ENTER. Faites démarrer la cassette. (Nota: les utilisateurs de disques doivent d'abord taper TAPE (enter)).

AMSTRAD DISQUE: Introduisez le disque dans l'unité et tapez RUN "DISC (DISK).

MSX CASSETTE: Tapez RUN "CAS:" (enter) et faites démarrer la cassette.

LE JEU

Gilbert est très content de lui: ayant passé un été vraiment sensationnel à parcourir la Terre il se voit réellement héroïque. Malheureusement, les autres Drilliens, ses compatriotes, en sont moins contents; à vrai dire, ils sont verts (et visqueux) de jalousie.

Qu'est qu'il est bavard, ce Gilbert! Ce qu'il a vu, ce qu'il a fait...et patati! et patata! Comme cela pendant des heures sur son séjour chez les Terriens.

Dieu merci, même Gilbert doit reprendre haleine. Et c'est au moment où les choses redeviennent normales que Gilbert reçoit un télé-gramme de la Terre: on veut y réaliser une nouvelle série à la télé avec Gilbert. Et ça, c'est le comble! Les Drilliens en ont ras le bol. En effet, ils estiment que le seul moyen d'éviter pendant encour un hiver les vantardises de Gilbert est de l'empêcher de gagner les télé-studios où il doit signer le contrat.

On a enlevé certains organes importants de la Poubelle Millénaire (y compris les W.-C., élément non indispensable, dirait-on) et on les a distribués un peu partout sur la planète de Drill. Les Drilliens ne desserrent pas les lèvres à ce sujet (pas facile avec une bouche aussi grande que celle de Gilbert...) mais pour jouer le fair-play ils accordent à ce dernier la possibilité de trouver des indices permettant de récupérer les éléments manquants. Tous les Drilliens adorent les jeux vidéo, aussi ils ont décidé que si Gilbert se montre capable de les battre à leur jeu préférés d'arcade, ils lui fourniront les indices dont il a besoin.

Alors Gilbert, qui enfin est un type assez doué, n'y voit pas de problème—jusqu'au moment où il réalise qu'il lui faut parvenir à la Terre dans les 24 heures, sinon le contrat passera à une autre "superstar".

LES REGLES DU JEU

Vous vous faites obéir par Gilbert (à titre exceptionnel...profitez-en bien!).

Celui-ci peut marcher, sauter, flotter et nager pour parcourir drill (pas simultanément, bien entendu) et peut également se protéger contre les différentes créatures un peu bizarres qui cherchent à lui faire obstacle en leur balancant de sa morve (Dégueul!).

(NOTA: la morve est inefficace sous l'eau.).

S'il arrive à abattre un certain nombre de ces créatures sur un écran, il verra l'AEROCELEE: une fois abattue, celle-ci peut lacher des vivres que vous pouvez ramasser en dirigeant Gilbert dessus. Ces vivres sont comme suit:

BOITES DE HARICOTS: Gilbert s'en sert pour provoquer des vents lui permettant de flotter au-dessus du paysage.

TRANCHES DE GATEAU: si Gilbert mange celles-ci tout en flottant, les effets de la mise en l'air seront annulés (le processus, on vous laisse le soin de l'imaginer...).

Gilbert peut porter jusqu'à 4 objets. Pour les utiliser, appuyez sur les touches 1-4.

La quantité de morve dont dispose le brave Gilbert est limitée, mais il peut se réapprovisionner en entrant dans un milk-bar en ville.

Au coin de chaque milk-bar vous trouverez un des vidéojeux qu'il peut jouer en s'approchant de la machine. Une fois un jeu raté, il lui faut trouver un autre jeu qu'il doit jouer avant de revenir sur le jeu précédent.

LES JEUX SONT COMME SUIT:

BRAIN DRAIN (Drainage des cerveaux): Vous mesurez votre mémoire contre celle d'un Drillin. Sélectionnez deux carreaux avec le curseur et tâchez de trouver les paires.

SPROUT WARS (Guerres des choux de Bruxelles): Sauvez ces petites plantes si douces et innocentes de la méchante bestiole qui les menace. Abattez-la avec votre poireau!

GREED (Convulsité): Ramassez les sacs d'argent dans le bon ordre, mais ne vous écartez pas de votre chemin. Pas de raccourcis...

SNOTFIGHT AT THE OK CORRAL (Echange de coups de morve à l'OK Corral): Allez-y, camarade, ne ménagez pas la morve!

EARTH INVADERS (Envahisseurs de la Terre): La revanche des Extraterrestres.

A chaque fois que vous gagnez un jeu d'arcade, vous obtiendrez un indice permettant de repérer un des éléments manquants de la Poubelle Millénaire.

COMMANDES

ATARI ST / AMIGA

Commande par manette et souris.

P —Pause.

A —Abandonner le jeu.

CBM 64 (Cassette et disque)

Commande par manette.

RUN / STOP —Pause.

A —Abandonner le jeu.

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX (Cassette et disque)

O —Vers le haut.

A —Vers le bas.

O —A gauche.

P —A droite.

Barre d'espacement —Feu

K —Abandonner le jeu.

S —Pause.



GILBERT INSTRUCCIONES DE CARGA

ATARI ST: Enciende o reinicializa el aparato y mete el disco en el accionador A. Se te pedirá meter el segundo disco cuando empieces el juego. El disco debe permanecer en el accionador durante el juego.

AMIGA: Enciende el aparato y mete el disco en el accionador df0. El juego se carga automáticamente.

CASSETTE SPECTRUM: Con el 128K hay que encender el aparato, pulsar ENTER y empezar entonces el cassette. Con el 48K se debe escribir LOAD "" (enter) y empezar el cassette.

SPECTRUM + 3: Mete el disco y pulsa ENTER.

CASSETTE CBM64: Mete el cassette recogido en su macanismo. Pulsa RUN/STOP al tiempo que mantienes pulsada SHIFT. Echa a andar el cassette.

DISCO CBM: Mételo en el accionador. Escribe LOAD "" ; 8,1 y pulsa la tecla RETURN.

CASSETTE AMSTRAD: Mételo en su macanismo. Mantén pulsada la tecla CONTROL y pulsa la pequeña tecla ENTER. Echa a andar el cassette. (De usar disco hay que escribir : TAPE (enter) primero).

DISCO AMSTRAD: Mételo en el accionador y escribe RUN / DISK.

CASSETTE MSX: Escribe RUN " en mayúsculas (enter) y pon en marcha el cassette.

EL JUEGO

Gilbert se siente muy satisfecho. Un magnífico verano, viajando por toda la Tierra, le ha dejado sintiéndose como un superhéroe. Desafortunadamente sus compañeros drillianos no están nada contentos; de hecho están verdes (y rastreros) de envidia.

Dale que dale que dale... Dejará Gilbert de hablar de sus aventuras en la Tierra?

Memos mal que aun Gilbert tiene que parar algún momento y en el momento en que las cosas vuelven a la normalidad llega un telegrama de la Tierra invitándole a Gilbert a hacer una nueva serie. Lo que faltaba! Los drillianos no aguantan más. Deciden que la única forma de evitar otro invierno aguantando las las fanfarronadas de Gilbert es impedir que llegue a los estudios de televisión y firmar el contrato.

Le quitan algunas partes importantes (el retrete es importante, ¿no?) a la nave espacial —Millenium Dustbin— y las esparcen por el planeta Drill. Los drillianos mantienen la boca cerrada (¡cosa nada fácil si eres un bocazas como Gilbert!) pero, siendo caballerosos, le dan una oportunidad de acertar con algunas pistas sobre el paradero de las partes que faltan. A todos los drillianos les encanta un buen video-juego por lo que deciden que si, Gilbert puede ganarles en su juego preferido de ellos, le darán una pista.

Todo le parece muy sencillo a un ser de la inteligencia de Gilbert hasta que se percató de que debe llegar hasta la Tierra en 24 horas, de lo contrario le darán el contrato a algún otro 'superastro'.

COMO JUGAR

Tú le controlas a Gilbert (cosa muy rara, así que saca el máximo partido!).

Puede caminar, saltar, flotar y nadar (pero no todo al mismo tiempo) en Drill, y puede protegerse de los varios bichos raros que tatarán de pararle lanzándole una chorretada de mocarros (PAUJ!).

(Notarás que los mocarros no surgen efecto bajo agua).

Si rechaza a suficiente número de bichos en un cuadro verá el HOVERJELLY que tal vez deje caer algo de comer, si le da un mocarrazo, y se puede recoger haciendo que Gilbert ruede sobre él. Las cosas de comer son:

LATAS DE ALUBIAS: Gilbert las usa que le produzcan tal pedorrera que pueda flotar sobre el terreno.

TROZO DE PASTEL: Comiéndolo se cancela la flotación (el cómo ocurre lo dejamos a tu imaginación).

Puede llevar hasta 4 cosas y usarlas pulsando las teclas 1-4.

Las reservas de mocarros de Gilbert son limitadas pero puede reabastecerse en alguna cafetería, en la ciudad.

En un rincón de cada cafetería hay una máquina para videos in la que puede jugar yendo hacia ella. Una vez que haya intentado un juego y fallado tiene que encontrar y jugar otro antes de volver al anterior.

LOS JUEGOS SON:

BRAIN DRAIN (Fuga de cerebros): Juego contra un oponente drilliano en una prueba de memoria. Escoge con el cursor dos cuadros parejos.

SPROUT WARS (Guerra de coles): Protege a las pobres, inocentes, pequeñas coles contra el insecto que las ha atacado. Dispara con tu puero contra él!

GREEN (Codicia): Recoge los sacos de pasta en el orden correcto pero no cruces tu camino.

SNOTFIGHT AT THE OK CORRAL (Duelo a mocarrazos en el corral): Dale de mocarrazos, compadre!

EARTH INVADERS (Invasores de la Tierra): La venganza de los aliens.

Ganando un video-juego se consigue una pista sobre dónde puede encontrar Gilbert la pieza perdida de la nave Millenium Dustbin.

MANDOS DEL JUEGO

ATARI ST/AMIGA

Mando por joystick y 'ratón'.

P —Pausa.

A —Abandono.

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX (cassette y disco).

O —Arriba.

A —Abajo.

O —Izda.

P —Dcha.

Espaciador —Fuego.

K —Abandono.

S —Pausa.

CBM 64 (cassette y disco).

Mando por joystick.

RUN/STOP —Pausa.

A —Abandono.



GILBERT ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

ATARI ST—accendi o resetta il computer e inserisci il dischetto nel drive A. Quando inizi il gioco, ti viene chiesto di inserire il secondo dischetto. Questo dovrà restare nel drive durante tutta l'esecuzione.

AMIGA—accendi il computer e inserisci il dischetto nel drive dfo. Il gioco si carica automaticamente.

SPECTRUM CASSETTA—gli utenti 128K devono accendere, premere ENTER (Invio) e poi avviare il nastro. Gli utenti 48K devono battere LOAD "" (Invio) e avviare il nastro.

SPECTRUM +3—inserisci il dischetto e premi ENTER (Invio).

CBM 64 CASSETTA—inserisci la cassetta riavvolta nel registratore. Tieni schiacciato SHIFT e premi RUN/STOP. Quindi avvia il registratore.

CMB DISCO—inserisci il dischetto nel drive. Batti LOAD "" ; 8,, 1 e premi il trsto RETURN (Invio).

AMSTRAD CASSETTA—inserisci la cassetta. Tieni schiacciato CTRL e premi ENTER piccolo. Avvia il registratore. (Attenzione: prima di fare questo, gli utenti con dischetto devono battere: | TAPE (enter)).

AMSTRAD DISCO—inserisci il dischetto nel drive e batti RUN/DISC.

MSX CASSETTA—batti RUN"cas:" (enter) e avvia il nastro.

IL GIOCO

Gilbert è molto contento di sé stesso. Una splendida estate passata girando per tutta la Terra, gli ha dato la sensazione di essere diventato un Super Eroe. Purtroppo, gli altri Driliani non sono altrettanto compiaciuti. Anzi, abavano di invidia verde.

Bla, bla, bla. Ma Sto' Gilbert non se la pianta più di raccontare del suo giro sulla Terra?

Per fortuna, perfino Gilbert si deve fermare ogni tanto per respirare, man proprio quando le cose sembrano tornare alla normalità, ecco che arriva un vido-gramma dalla Terra che invita Gilbert a tornare per girare una nuova serie. Questo è troppo. I Driliani non ne possono più, e per non passare un altro inverno a sentire le spaccante di Gilbert, decidono di impedirgli di andare agli Studi Televisivi a firmare il contratto.

Per cui, gli smontano alcuni pezzi vitali dal suo Bidone Millennium (beh, non è vitale il gabinetto?) e il sparpagliano per il pianeta Dril. I Driliani tengono la bocca chiusa sul fatto (non è facile, con bocche larghe come quella di Gilbert!), ma essendo tipi sportivi, gli danno la possibilità di trovare degli indizi sull'ubicazione dei pezzi mancanti. A tutti i Driliani piacciono i video giochi, per cui stabiliscono che se Gilbert li batte nel loro gioco arcade preferito, in cambio ottiene un indizio.

Niente di più facile per un cervellone come Gilbert, fino a che egli non si rende conto che deve arrivare sulla Terra entro 24 ore, altrimenti il contratto verrà dato ad un'altra "Superstar".

PER GIOCARE

Tue conrolli Gilbert (fatto insolito, per cui fai del tuo meglio!).

Egli può camminare, saltare, fluttuare e nuotare su tutto Dril (non tutto insieme, però), e può difendersi dalle strane creature che cercheranno di fermarlo, "smocciolandogli" addosso (PUAH!).

(NOTA: questo non funziona sottacqua).

Smocciolando abbastanza creature in una videata, appare una **GELATINA VOLANTE** che se colpita, fa cadere delle cibarie che puoi raccogliere facendoci passare sopra Gilbert. Queste cibarie sono:

SCATOLA DI FAGIOLI—che Gilbert usa per farsi venire delle scariche d'aria con cui volare sul panorama.

FETTA DI TORTA—mangiando questa mentre vola, si cancella l'effetto di volare (come, lo lasciamo alla tua fantasia).

Gilberts può portare fino a 4 oggetti e usarli premendo i tasti 1-4.

La scorta di mocchio è limitata, ma può essere rifornita entrando in una Latteria della città.

Nell'angolo di ogni Latteria, trovi un video con cui Gilbert può fiocare. Basta solo farcelo andare sopra. Se non ce la fa a finire un gioco iniziato, deve trovarne ed eseguire un altro, prima di tornare al gioco precedente.

I GIOCHI SONO:

BRAIN DRAIN (FUGA DEI CERVELLI)—gareggi contro un Drilliano in una prova di memoria. Scegli due riquadri con il cursore, e cerca di farli combaciare.

SPROUT WARS (GUERRE DEL CAVOLO)—salva i piccoli innocenti cavoletti dal brutto babau cattivo che li attacca. Sparagli con il porro!

GREEN (INGORDIGIA)—raccolgi i sacchi di soldi nell'ordine giusto, ma non attraversare il tuo sentiero.

SNOT FIGHT AT THE OK CORRAL (SFIDA ALL'OK CORRAL)—smocciola quei vermi, socio.

EARTH INVADERS (GLI INVASORI DELLA TERRA)—la vendetta degli alieni.

Vincendo un gioco arcade, ottieni un indizio su dove Gilbert può trovare i pezzi mancanti del Bidone Millennium.

CONTROLLI

ATARI ST/AMIGA.

I controlli sono effettuati mediante joystick e mouse.

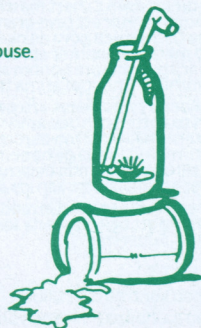
P —PAUSA.
A —ABORTIRE.

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX (Cassetta e Disco).

O —SU.
A —GIÙ.
P —SINISTRA.
O —DESTRA.
P —FUOCO.
BARRA —ABORTIRE.
K —PAUSA.
S

CBM 64 (Cassetta e Disco).

I controlli sono effettuati mediante joystick.
RUNSTOP —PAUSA.
A —ABORTIRE.



GILBERT LADDNINGSANVISNINGAR

ATARI ST—koppla apparaten igång eller återställ den och placera skiva 1 in i skivenhet A. Senare, när du påbörjar spelet blir du ombedd att placera den andra skivan i skivenheten. Denna skiva bör förbild i skivenheten under spelets gång.

AMIGA—koppla apparaten igång och placera skivan i skivenhet df0. Spelet laddas automatiskt.

SPECTRUM KASSETT—Användare av 128K bör koppla apparaten igång och trycka ned ENTER-tangenten och sedan sätta kassetbandet igång. Användare av 48K bör skriva in LOAD"" (enter) och sätta kassetbandet igång.

SPECTRUM + 3—sätt in skivan och tryck ned ENTER.

CBM 64 KASSETT—sätt in aterspolade bandet i kassetbandspelaren. Hall SHIFT—tangenten nedtryckt och tryck ned RUN/STOP. Sätt kassetbandspelaren igång.

CMB SKIVA—sätt in skivan i skivenheten. Skriv in LOAD """, 8, 1 och tryck ned RETURN-tangenten.

AMSTRAD KASSETT—sätt bandet in i kassetbandspelaren. Hall CONTROL-tangenten nedtryckt och tryck ned ILLA ENTER—tangenten. Sätt kassetbandspelaren igång. (Observera att skivanvändare bör först skriva in $\frac{1}{2}$ TAPE (enter)).

AMSTRAD SKIVA—sätt in skivan i skivenheten och skriv in RUN"DISC (DISK).

MSX KASSETT—skriv in RUN" Cass.: (enter) och sätt kassetbandet igång.

OM SPELET

Gilbert är nöjd med livet. Efter en ytterst trevlig sommar, då han ilat hårs och tvärs över Jorden, känner han sig som en Superhjälte. Så synd att hans drillian-kamrater, som också är bosatta på planeten Drill, inte är lika förtjusta. De är gröna (och kilbbilga) av avundsjuke.

Prat, prat, prat, rabarber, rabarber, rabarber. När kommer Gilbert att sluta babbla om sitt besök till Jorden?

Det är tur att även Gilbert måste dra andan ibland, och just när allt haller på att lugna sig anländer ett teve-gram (!) från Jorden med inbjudan till Gilbert att komma tillbaka och göra en ny serie. Det är sista droppen. Drillianerna kan inte utgård mera. De beslutar att enda sättet att undvika Gilberts skryt hela nästa vinter är att förhindra honom att nå att undvika Gilberts skryt hela nästa vinter är att förhindra honom att nå tevestudion och där underskriva sitt kontrakt.

Fran Gilberts rymskepp, artusendets sophink, försvinner några viktiga delar (S° som toaletten och den är väl viktig?) och placeras ut över hela planeten Drill. Drillianerna håller käften därom (inte lätt när man har en sån stor käft som Gilbert), men vill ändå ge honom en chans att finna vissa ledtradar som visar vägen till de bortgörda delarna. Drillianerna är alla förtjusts i videospel och beslutar att om Gilbert kan kila dem i deras favoritspel så får han en ledtrad.

Det låter lätt för en varelse med in så stor hjärna som Gilberts till dess han får klart för sig att han måste nå Jorden inom 24 timmar, annars ges kontraktet till en annan "Superstar".

SPELSÄTT

Nu har du kontroll över Gilbert (Ytterst ovanligt så utnyttja situationen!).

Han kan gå, hoppa, sväva och slimma omkring på Drill (men inte allt samtidigt,

det är klart) och han kan skydda sig mot de underliga varelser som försöker hindra honom genom att "snora" mot dem (Uhl).

(OBS: det går inte att snora under vatten).

Om han kan snora bort tillräckligt många varelser på en bildskärm kommer han stt se HOVERJELLY, en flygande gele, som vid attack möjligen faller en matvara, som kan uppfångas genom att föra Gilbert över den. Dessa matvaror är:

BRUNA BÖNOR Pa BURK—När Gilbert inmundigar dessa får han väder i magen och kan sväva över landskapet.

KAKBIT—om han inmundigar dylik medan han svävar så förlorar han sin förmåga att sväva (du kan glissa varför).

Gilbert kan bära på högst 4 föremål och utnyttja dessa genom att trycka ned tangenterna 1-4.

Gilberts snorförråd är begränsat men kan påfyllas genom att gå till en mjölkbar i staden.

I ett hörn i varje mjölkbar står en video apparat som han kan spela genom att gå till den. När han försökt sig på ett spel utan fromgand måste han uppsöka och spela ett annat spel, innan han återvänder till det ursprungliga spelet.

SPELEN ÄR FÖLJANDE:

BRAIN DRAIN—testa ditt minne mot en motståndare från Drill. Med markören Välj ut två rutor som passar ihop.

SPROUT WARS (BRYSSELKaLSKRIG)—skydda de sma oskyldiga brysselkalen mot den stora stygga masken som anfallit dem. Skjut den med purjloken!

GREED (PENNINGGEGÄR)—samlar in penningpasarna i rätt ordning utan att korsa din väg.

SNOTFIGHT AT THE OK CORRAL (SNORKAMP VID OK—KORRAL)—snora till packet, din gamla galosch.

EARTH INVADERS (JORDINKRÄKTARE)—främlingarnas hämd.

Genom att vinna ett spel får Gilbert en ledtrad till den som felas från hans rymskepp.

STYRNING

ATARI ST/AMIGA.

Styrning genom joystick-spaken eller musen.

P —STANNA.

A —AVBRYT.

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX (KASSETTBAND & SKIVA)

O —UPP.

A —NED.

O —VÄNSTER.

P —HÖGER.

MELLANSLAGSTANGENTEN —SKJUT.

K —AVBRYT.

S —STANNA.

CBM 64 (KASSETTBAND & SKIVA)

Styrning genom joystick-spaken.

RUN/STOP —STANNA.

A —AVBRYT.



**ENIGMA
VARIATIONS**



Units 3-7 Baileygate
Industrial Estate
Pontefract West Yorkshire
WF8 2LN

Telex 557994 RR DIST G
Fax (0977) 790243